

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu jenis pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia adalah pendidikan kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk sekolah menengah atas bidang kejuruan. Sejalan dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 yang mengejawantahkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, sehingga selain untuk menghadapi lingkungan pekerjaan, siswa SMK dimungkinkan melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi sesuai dengan keilmuannya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Menurut Sanjaya (2006, hlm. 1) salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran dikelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran yang memberi indikator keberhasilan. Dokumen Naskah Akademik Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran keluaran Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Tenaga Kependidikan tahun 2008 memberikan suatu

kerangka acuan dalam kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran.  
Kejelasan kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran bukan saja akan

memperjelas target dalam setiap tahapan pembelajaran, namun sekaligus juga meningkatkan *accountability* guru. Idealnya, setiap guru dan kepala sekolah memiliki kemampuan menyusun kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran sesuai dengan bidang tugas masing-masing (Depdiknas, 2008). Demikian halnya dengan dokumen Kurikulum 2013 keluaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2012 menyiratkan adanya tuntutan bahwa siswa harus memiliki kemampuan keterampilan dan pengetahuan dalam penguasaan materi. Dalam hal ini terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari siswa untuk suatu mata pelajaran (Kemendikbud, 2012).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMK Kota Bandung pada akhir tahun 2015 melalui wawancara dengan guru pengampu memberikan informasi bahwa karakteristik dari salah satu mata pelajaran di SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yakni jaringan dasar hampir keseluruhan materi bersifat konseptual. Banyaknya materi yang bersifat konseptual membuat banyak siswa tidak paham konsep dari materi yang diberikan. Sehingga, dari mata pelajaran jaringan dasar hasil ketuntasan belajar belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. KKM untuk mata pelajaran jaringan dasar adalah 7,50 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar adalah 7.20. Pada penelitian Ester z. Pardede (2013) dikemukakan bahwa

Rendahnya kemampuan pemahaman siswa dikarenakan tidak diterapkannya metode pembelajaran yang tepat terutama dalam pembelajaran kajian ilmu yang bersifat *textbook*. Hal ini berdampak pada *output* pemahaman siswa yang kurang dikarenakan tidak optimalnya pelaksanaan proses pembelajaran pada kajian materi teoritis atau konseptual.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman konsep yang tepat akan menunjang tercapainya kompetensi pemahaman pada materi.

Penelitian tersebut juga memberikan informasi bahwa dalam proses pembelajaran, guru telah menggunakan model pembelajaran aktif dengan penggunaan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Akan tetapi selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada saat tanya jawab,

Sulastri Oktaviani, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SMK MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teramati hanya beberapa dari siswa yang aktif. Sedangkan siswa yang lain sibuk dengan kegiatannya masing-masing yang tidak ada sangkut pautnya dengan materi yang diajarkan. Sehingga yang terjadi, proses pembelajaran yang terjadi tidak interaktif, padahal pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa.

Perubahan kurikulum KTSP ke kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Hal tersebut dapat terwujud dengan menempatkan siswa sebagai objek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sebagai sumber belajar yang paling benar. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas. Salah satu komponen keahlian itu adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis model pembelajaran sehingga dapat memilih model pembelajaran manakah yang paling tepat untuk suatu bidang pengajaran.

Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan Bab V tentang model pembelajaran disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan pendekatan saintifik dengan model-model pembelajaran *inquiry based learning*, *discovery learning*, *project based learning* dan *problem based learning*. Selanjutnya pada proses pembelajaran karakteristik penguatannya mencakup: a) menggunakan pendekatan scientific melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa, b) menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, c) menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberitahu (*discovery learning*), dan d) menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa

pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Bertolak dari latar belakang tersebut, jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mencari tahu, bukan diberitahu. Sehingga model yang relevan adalah *Discovery Learning*.

Menurut Sagala (2005: 196) model *discovery learning* bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Peranan guru lebih banyak menetapkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Dalam jurnalnya Balim ( 2009 : 2) menjelaskan bahwa “*Discovery learning is a method that encourages students to arrive at a conclusion based upon their own activities and observations*”. Penemuan belajar adalah metode yang mendorong siswa untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mubarak & Sulisty (2014) menyimpulkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran langsung. Hal ini ditunjukkan pada pemberian model *Discovery Learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik (rata-rata 80,176) dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (rata-rata 76,083). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu mengaktifkan siswa dikelas dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran dikelas.

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam suatu kegiatan belajar mengajar, salah satu penunjang pembelajaran akan lebih baik menggunakan media pembelajaran. Hasil studi pendahuluan melalui angket yang disebar ke 42 siswa di salah satu SMK Kota Bandung, terdapat 17 siswa atau 40.48% yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan kendala utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun *slide power point* hal ini dinyatakan oleh siswa sebanyak 42 siswa atau 100% selebihnya hanya menggunakan video tutorial sebagai tambahan dalam *slide* tersebut. Faktor tersebut mengakibatkan siswa kurang

perhatian dalam penyampaian materi apalagi ditambah faktor kondisi siswa yang sebanyak 13 siswa atau 30.95% menyatakan bahwa kendala proses pembelajaran kedua setelah media pembelajaran adalah kondisi siswa. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa memberikan informasi bahwa rata-rata siswa mudah bosan, jenuh dan sulit konsentrasi, mengingat materi jaringan dasar sebagian besar bersifat konseptual. Bisa disimpulkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan yang diimplementasikan, media pembelajaran yang interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi. Pemakaian media-media tertentu akan sangat membantu dalam pencapaian hal tersebut. Media juga dapat membantu kerja guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Menurut Jacobs dan Shade (Munir, 2008:189) daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain, seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan media 3 dimensi seperti multimedia, hingga 60%. Ditemukan pula, bahwa multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D (tiga dimensi) secara efisien dan efektif dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif dan interaktif sepanjang proses pembelajaran, salah satu contoh nya yakni multimedia berbasis *game*.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nita dkk (2015) dalam hal pemakaian multimedia dalam pembelajaran, memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Nita dkk terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Suhendar dkk (2015) menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia *game* yakni dengan melakukan analisa akan kebutuhan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, sesuai riset *Computer Technology Research* (CTR), dilihat, didengar

dan dilakukan 80% lebih mudah diingat dan dipahami sehingga aplikasi *game* edukasi dan media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat digunakan dalam penyampaian materi ajar disekolah.

Beberapa manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah mengurangi verbalism guru dan memperbesar perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus dipikirkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah dengan tujuan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipilih untuk berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik agar siswa memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran adalah multimedia berbasis *game*.

Berdasarkan seluruh hasil studi tersebut, penulis meyakini bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan multimedia pembelajaran dapat pula digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa karena dalam proses pembelajarannya siswalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan guru ataupun orang lain, yang disertai dengan bantuan multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK melalui Multimedia Interaktif Berbentuk *Game* dalam Model *Discovery Learning*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model *Discovery Learning* diimplementasikan ke dalam multimedia interaktif berbentuk *game* pada mata pelajaran jaringan dasar?
2. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif berbentuk *game* pada model *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran jaringan dasar?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia interaktif berbentuk *game* dalam model *Discovery Learning* pada mata pelajaran jaringan dasar?

### C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada materi yang bersifat wacana teoritis pada mata pelajaran jaringan dasar seperti konsep teknologi jaringan dan topologi jaringan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbentuk *adventure game*.
3. Program diujikan pada siswa SMK Kelas X yang sedang mempelajari mata pelajaran Jaringan Dasar.
4. Penelitian meningkatkan hasil belajar hanya pada aspek kognitif C<sub>1</sub>(mengingat), C<sub>2</sub> (memahami) dan C<sub>3</sub> (menerapkan).

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan desain multimedia interaktif berbentuk *game* sebagai alat bantu model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Jaringan Dasar.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui multimedia interaktif berbentuk *game* pada model *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK.
3. Mendapatkan penilaian siswa terhadap multimedia berbentuk *game* dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar.

### E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya :

1. Bagi Siswa
  - a. Dapat memberikan motivasi belajar dengan suasana baru sehingga situasi belajar siswa tidak membosankan.
  - b. Dapat memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami

Sulastris Oktaviani, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SMK MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



materi.dan mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

## 2. Bagi Guru

- a. Dapat membantu guru dalam mengontrol ketercapaian pembelajaran dan mengontrol aktivitas belajar siswa.
- b. Dapat membantu guru memberikan ilustrasi materi pelajaran karena disediakan dalam bentuk multimedia interaktif.
- c. Dapat membantu guru dalam pengelolaan kelas karena setiap siswa akan konsentrasi pada materi pelajaran dalam bentuk multimedia yang digunakan sebagai sarana belajar.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan masukan untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya sebagai penunjang pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif, dan kreatif dalam berfikir.
- c. Dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif dengan teknologi.

## 4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai sarana untuk mengetahui sejauh mana multimedia interaktif berbasis adventure game dengan menggunakan metode pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai sarana penerapan dan pembuktian atas teori-teori terhadap kejadian dilapangan dalam konteks dunia nyata.
- c. Sebagai bahan untuk lebih memahami kegiatan proses belajar mengajar dikelas.

## 5. Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai bahan perbandingan terhadap riset yang sedang ditekuninya.
- b. Sebagai bahan referensi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik.

## F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistem penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan lebih terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan akhir dari

penelitian. Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB 2 KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas tentang tinjauan teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lain yang mendukung penelitian sebagai dasar penyusunan skripsi ini.

### **BAB 3 METODA PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang alur penelitian berdasarkan latar belakang masalah dimulai dari metode penelitian yang digunakan, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data, langkah analisis hingga kesimpulan.

### **BAB 4 TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

### **BAB 5 SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta saran yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.